

# 千葉県三童話の検討

— 「拾った神様」を中心に —

山 元 隆 春

読む

子供たちは三度目の行列をつくつて、田圃を通つて行きました。こんどはしよげ切つた、情ない、お葬とちひみたいな行列でした。

忠ちやんは河原の石の上に立つて、トブンと死神を水の中に放りこみました。死神様はぶく／＼と三度浮き沈みしながら、夕方の光つた水の上を、川下の方へぶら／＼流れて行きました。

「それ、お前もついて行け。」

さう云つて茂吉ちやんは小筈を倒さに振りました。死んだかた鰻うなぎが、ポタリと白い腹を見せて水の中に落ちこみました。

(千葉県三「拾った神様」より)

## 一 〈写実〉という方法

千葉県三の代表作「虎ちやんの日記」をマーク・トウエインの「トム・ソーヤーの冒険」と比較した原昌は、省三の作品が「あるがままの子どもを見つめ、ひたすら描き切ろうとする思想なき文学であった」として、トウエインのリアリズムが、当時のアメリカの社会や宗教に対する批判精神に支えられたものであったのに対して、省三の作品はリアリズムを志しながらもその意味での批判精神が欠落していた、というのである。つまり、省三のリアリズムとは〈写生〉ないし〈写実〉を徹底させるものだった、というのである。

それを否定的に見るか否かは別にして、創作方法としての〈写実〉は省三作品を理解する上できわめて大切なものである。

〈写実〉を可能ならしめる位置に〈語り手〉が立つことのできたところに、省三の作品の価値がある。すなわち、子どもの視線に立つた〈語り手〉の獲得であり、子どもの生活を子どもの視線に立つて覗き見ることのできる視座を備えた〈語り手〉の獲得である。そ

のような〈語り手〉を持つことができたために、省三の作品においては、子どもの生態を当事者の立場から描くことが可能になったのである。原昌が詳細に検討しているように、マーク・トウエインは当事者の立場からむしろものごとの全局を見つめることのできる立場へ抜け出そうとする少年を描き、その目と心を以て自らの属していた社会を〈異化〉したのであった。一方、省三の作り出した〈語り手〉は、子どもに限りなく同化している。

大正九年一〇月に『童話』誌に発表された「拾つた神様」は省三の〈村童もの〉の第一作であり、後のこの系列の作品群に繋がる豊かな芽を宿している。そこに登場する子どもの一人〈茂吉ちゃん〉に対する〈語り手〉の距離のとり方に、省三の童話の特徴の一つがあらわれている。

〈茂吉ちゃん〉はちつとして魚の番をしていましたが、ふと、十間程さきに妙なものが転がつてあるのを見つけました。まつ白く水にさらされた、小さい木の根のやうなものなのです。

この文章は三人称の語りで貫かれているが、〈語り手〉は明らかに登場人物のなかでもっとも小さい〈茂吉ちゃん〉に寄り添っている。〈茂吉ちゃん〉という子どもに〈語り手〉の目が重ねられることによって、子どもたちの〈死神〉騒動の傍らで〈白い腹〉を見せて死んでしまった〈鯨〉に読者側の焦点が合わされることになる。

このように出来事から何らかの距離を置く人物を設定したことによって、遊びに夢中になる子どもの姿を活写するばかりでなく、遊びのなかで子どもが目と心に映じた小さな〈死〉とそれに伴う悲哀を扱うことが可能になったのである。

## 二 自己の体験の作品化

鳥越信は、有島武郎や島崎藤村とともに千葉省三を論じる文章の中で、彼らの童話の特徴を〈自己の少年時代の思い出——あるいは自己の直接的体験〉<sup>(2)</sup>を作品化したところに見ている。〈自己の少年時代の思い出〉が作品の基礎になっていることは、千葉省三の作品世界のリアリティを大きく決定づけていると言つてよいだろう。自らの子ども時代の体験に根ざしたものであるということが省三童話の価値を高めていると言つてよい。さらに鳥越は、武郎、藤村、省三の三者によつて試みられた〈自己の体験の作品化〉こそ、それまでの説話の再話であった日本の児童文学を〈前進〉させたとしている。

また、菅忠道は、千葉省三・坪田譲治らの作品を評する文章の中で、とくに省三の作品に〈日本の近代文学の主軸となつてきた私小説的リアリズムが影を落としている〉<sup>(3)</sup>としている。菅の用いる〈私小説的リアリズム〉という言葉にはどちらかと言えば否定的なニュアンスが感じられる。しかし、省三の童話は〈私小説的リアリズム〉の備えたたかな特性を子ども読者のために生かしたと捉えることができるのではないだろうか。省三の作品における〈私〉は必ずしも大人ではなく、むしろ作中人物としての子ども一人であつたり、自らの子ども時代の経験を回想する存在であつたりする。

作中人物の一人として設定されている時、その多くは〈おれ〉という一人称で名指され〔虎ちゃんの日記〕他、子ども時代の省三自身が投影されていると思われる人物を指すときに〈私〉が用いら

れる（「芝居ごっこ」他）。当然のことながらそのような（おれ）や（私）と作者の間には距離がある。逆に、「拾った神様」の場合、その（語り手）は子どもの姿を等しなみに捉え、統べる存在ではなく、（茂吉ちゃん）という人物にかなり寄り添っている。このように、作中の人物の一人に対して、付きと離れを繰り返すことが、「自らの経験」を作品化するための大切な条件であったと言える。作者自身、現実世界と物語世界との間に蝶番ヒョウダンのように位置することになる。そのような作品の位置に人物の一人が重ねられていることに、省三の童話の大きな特徴がある。省三の童話のリアルな子ども像の成り立ちは、このような作者の位置と深く関わっている。

### 三 少年の遊びの悲哀——「芝居ごっこ」——

遊びが終わった時の何とも言えない無力感を描き出すところにも省三の作品の特徴の一つがある。たとえば、「芝居ごっこ」（童話）大正一五年三月、原題は「きやうだい」。後に『トテ馬車』に収められる際に改題された。）という短編には遊ぶ仲間仲間に裏切られた者の哀しみが描かれている。（「芝居ごっこ」）に行く途中で（道傍）の（胡瓜）を（私）が先頭になって食べてしまおうのだが、そのことが胡瓜畑の主（清さん）に見つかってしまふ。

〔おら、一本きりとんねんだよ。〕

〔おら、省しょうちゃんに半分もらつただけなんだよ。〕

などと、てんでに言いわけをするのでした。

私は二口も口を聞かずに、くやしさと、悲しさで、目頭めかじりが焼けさうになつてくるのを、ちつとこらへておました。

清さんは、しばらく睨み据すまえてから、ぶいと外へ出て行きました。

芝居は、もうおしまひでした。お友達も、見物人も、どこかへ行つてしまひました。

（芝居ごっこ）に向かう途中で（胡瓜）を食べたその時は共犯者であった筈の友が掌を返したように（私）のもとを去っていく（私）の（弟）だけを残して。しかも、（胡瓜）泥棒の罪を繪で（私）に押しつけて。芝居は、もうおしまひでした。という一文は、この時の（私）の哀しみを重く伝えている。この（私）の哀しみは、不意に甘美な夢から醒めた者の感ずる哀しみに似ている。（芝居ごっこ）という遊びに興じていたその楽しさのさなかで、（私）は痛いほど現実を見せつけられたのである。

（私）の悲哀は、遊びから醒める時に胸に抱く虚しさを感じとる感覚に支えられている。この（私）の悲哀を支える感覚は、「拾った神様」の（茂吉ちゃん）の目と心を支える（語り手）の感覚と確実に繋がっている。

### 四 遊びから醒める感覚——「鷹の巣とり」——

遊びから脱け出す感覚は、その結末が「芝居ごっこ」とは対照的な「鷹の巣とり」（童話文学）昭和三年七月）にも見られる。この作品では、（鷹の巣）らしきものを捕ろうとした（三ちゃん）が、（ダイシャクボウ）の（ぼたん杉）の木から落下するという事件が中心となる。（ダイシャクボウ）とは、この物語の人物たちにとって、日常性からかけ離れた空間であり、（ぼたん杉）はその非日常の空間にそびえ立つものであった。この子どもたちにとって、そこに入ろうとすることは、自らの好奇心や冒険心をくすぐられることであつたに違いない。

（ぼたん杉）から落下した（三ちゃん）が無事かどうか、一同は固唾を呑んで見守り、無事であることがわかってもおお皆親身になって（三ちゃん）の身の上を案じた。

（おれらは、せい一ぱいの慰めの言葉をあびせて、三ちゃんを、総がかりで抱きおこして、そろ／＼と森から連れだした。おれと仙ちゃんが阿方から手をお肩にかついだ。喜作ちゃんが後から腰を抱いた。助治は先に立つて、道の邪魔になる木の枝や蜘蛛の巣をのけた。道まで出るのにずるぶる骨が折れた。でも、どうかかうか、三ちゃんを山の下まで連れおろした。）

（三ちゃん）が（ぼたん杉）から落下するという危険に巡り合い、子どもたちは非日常の空間である（森）から抜け出そうと必死になつてゐる。ここには遊びから醒めていく子どもの感覚が投影されていると言つてもよい。友の生命が危険に曝されるという現実を目の当たりにして、彼らは遊びから醒めることになつた。物語の後半においては、皆が遊びから醒める中でなお甘えたような物言いを繰り返す（三ちゃん）が温かくからかわれてゐる。

このように、（遊び）から醒めていく時の子ども達の感覚を巧みに描いたものが、省三の作品には少なくない。省三の作品がリアリズムによるものと論じる論者は多いが、彼のリアリズムの特徴の一つとして、（遊び）から醒めていく時に、子どもが示す現実感覚を強調しているという点を挙げることができるだろう。「鷹の巣とり」の場合は、それを（アッチー）の笑いに結びつけてゐるが、例えば先に触れた「芝居ごっこ」などの作品では少年の悲哀に結びつけられてゐる。ここで重視したいのは、（覚醒）の感覚が、省三の（村童もの）の中で思ひの他重要な意味を持つてゐるということだ

ある。遊びから醒める子ども達の感覚に目を向けたからこそ、子ども達の心理の裏を描く作品を残すことができたのではないだろうか。この点は、千葉省三の作品に登場する人物たちのナイーヴさにも関わってくるように思われる。遊びから醒める時の子ども達の寂しさを目を向けるにしても、遊びから醒めてなお明るさを失わない子ども達の姿を描くにしても、省三の作品には醒めていく過程をしたたかに見据えるまなざしがある。

##### 五 醒めたまなざし——省三の童話の基底——

ここで再び「拾つた神様」に話題を移そう。

「拾つた神様」は子どもたちの遊びを中心として展開される。〈茂吉ちゃん〉が川のなかに発見した〈お宮〉を自分たちの〈神様〉として祭り、勇んで行進する子どもたちが、〈大将の忠ちゃん〉の母親からそんなものを拾つて有り難がつてゐると〈死神〉に取り憑かれてしまうと言われ、〈しよげ切つて〉しまうまでのプロセスには子どもたちの気分の変容が巧みに書き込まれてゐる。

しかし、この物語の面白さはそこにとどまるわけではない。むしろ、子ども達の群れのなかで一番小さい〈茂吉ちゃん〉の視点に寄り添うことによつて、この物語の〈語り手〉は子ども達の心の機微に触れていくのである。〈茂吉ちゃん〉という子どもは、他の大きな子ども達のうしろをついてまわるような存在であつた。その小さな〈茂吉ちゃん〉の視点に注目していくことによつて、この物語には微妙な陰影が加わる。〈ひなたくさい臭いをぶんぶん発散させ〉る子どもに内在する心の動きが作中に刻まれることになる。

この〈茂吉ちゃん〉は小さい存在であるがゆえに、他の子ども達の

目の届かないところまで視野を広げることができる。他の子どもが魚獲りに夢中になっていた時、川のなかに半ば埋まっていた（お宮）を発見することができたというのも、彼が仲間の遊びの周縁に位置づけられていたためであった。（茂吉ちやん）はこの物語のなかでつねに周縁の位置にあって重要な役どころを演じている。

省三の作品では、程度の差こそあれ、こうした仲間から一步距離を置いた存在が重要な役割を果たすことになる。子どもであればこそ、遊びに夢中になるのは間違いないだろうが、その遊びに夢中になった子どもを描くために、省三は、夢中になる存在を見つめる醒めたまなざしを用意している。

生き生きとした子どもの姿を童話のなかに登場させたこと以上に、このことは重要である。つまり、省三の（村童もの）は、単に子どももの遊ぶ姿を（写生）したのではなく、むしろ、遊ぶ子どもを見据える醒めたまなざしが存在するということにこそその特徴があるように思われる。彼の童話に私たちはある種のユーモアを感じる。しかし、そのユーモアには時に悲哀が伴う。かつて古田足日が述べたように、私たちが（少年の生活のなかにもある人生と社会の縮図）<sup>(5)</sup>を彼の作品に見出すというのも、まさにそのようなまなざしの為せる業なのである。

注(1) 原昌、『比較児童文学論』、大日本図書、一九九一年七月一〇日、

一五頁。

- (2) 鳥越信、『日本児童文学案内』、理論社、一九六三年八月、八七頁。  
 (3) 菅忠道、『増補改訂 日本の児童文学』、大月書店、一九六六年五月一四日、一〇五頁。

(4) 鈴木晋一、「千葉省三」、石井桃子他編『子どもと文学』、福音館書店、一九六七年五月一日、二二五頁。傍点は原文通り。

(5) 古田足日、「千葉省三論」、鳥越信他編『児童文学概論』、牧書店、一九六三年一月一八日、一六三頁。

〔付記〕

千葉省三の作品からの引用は、総て関英雄編『日本児童文学大系一五千葉省三』（はるぶ出版、一九七七年）に拠った。

（やまもと・たかはる／広島大学）